

Bucear un Cenote es en suma “la experiencia”, pocas cosas se comparan con ello, para los Mayas esta es la entrada al inframundo Xibalba, transitar por sus túneles, visitar sus galerías y admirar todas esas hermosas formaciones que se han creado a través de los milenios, es sencillamente experimentar la verdadera emoción de estar en un lugar donde pocos, muy pocos han estado, así de emocionante, así de peligroso, si no contamos con la instrucción y el equipo necesarios para adentrarnos en estas cuevas sagradas.

México y la península de Yucatán específicamente, son el paraíso del Espeleobuceo ya que los cenotes se cuentan por cientos si no miles, esto se debe de alguna manera a la caída del famoso aerolito de Chik Chulub culpable de una de las más grandes extinciones planetarias.

Esta especialidad se divide en niveles de acuerdo al entrenamiento del buzo comenzando con caverna en la cual nunca dejamos de ver la luz de la salida y así hasta el full cave, donde el entrenamiento y el equipo son extremos y permiten la exploración de Xibalba, hasta donde los dioses lo permiten.

Podemos encontrar Cenotes desde los más amigables como dos ojos que no por esto carece de una belleza que arropa los sentidos y nos permite un buceo con una combinación de luz y sombras que sorprenden, Cenotes muy profundos como Angelita con su peculiar nube que reta a cruzarla y así hasta los grandes y misteriosos sistemas de túneles larguísimos y galerías espectaculares como Nohoch Naa Chich o gran nido de pájaro, grandes embudos como Dxibi Xaltun etc.

La obscuridad es absoluta, puedes ver solo lo que el haz de luz de tu lámpara logra descubrir, formaciones de estalagmitas y estalactitas que aparecen te rodean y las columnas como mudos testigos flanquean nuestro paso, indicios de fósiles, hallazgos arqueológicos, cristales minerales que brillan al paso de nuestras linternas, formaciones que recuerdan los tubos de un viejo órgano.

Si esto te atrae, pues a aprender y entrenar. Xibalba te espera para mostrar su belleza

El Mar Azul.